





★ *Einleitung* ★

WILLKOMMEN IM ÖDLAND

KRIEG, KRIEG BLEIBT IMMER GLEICH. . . . 6

WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT. . . . 8

Einleitung

WILLKOMMEN IM ÖDLAND

KRIEG. KRIEG BLEIBT IMMER GLEICH.

Die Vereinigten Staaten von Amerika existieren nicht mehr. Sie wurden zerstört, als die Nuklearsprengköpfe dieser Welt gezündet wurden. Die darauffolgende Apokalypse beendete den Großen Krieg und bedeutete zugleich das Ende der zivilisierten Welt. An ihrer Stelle existiert nun das Ödland, eine verseuchte Landschaft, gezeichnet von zerstörten Städten, verfallenden Zivilisationen und Gruppen verzweifelter Überlebender, bewohnt von einer Vielzahl mutierter Kreaturen, schrecklichen Bestien und untoten Ghulen. Die radioaktive Strahlung der Detonationen verbreitete sich schnell. Alles, was nicht getötet wurde, wurde stattdessen augenblicklich verstrahlt. Ein Großteil der zuvor vielfältigen Pflanzen- und Tierwelt wurde ausradiert.

Überlebende versuchen, so viel zurückzuerobern wie möglich. Sie verwerten, was sie nicht wieder aufbauen oder reparieren können. Die Zivilisation schlägt neue Wurzeln, und einige Gebiete des Landes haben ein Maß an Stabilität erreicht, das man fast als angenehm bezeichnen könnte, zumindest für die Reichen und Mächtigen.

Im Zuge der Entwicklung dieser Gemeinschaften spalteten sich unterschiedliche Fraktionen ab. Jede versucht sich durchzusetzen, und manche sind dabei deutlich gefährlicher als andere. Die gefährlichsten unter ihnen sind die Raider. Abgesehen von ihrem eigenen ist menschliches Leben für sie wertlos.



WILLKOMMEN IM COMMONWEALTH

Das hier vorgestellte Setting für **Fallout: Das Rollenspiel** ist das Commonwealth. Das Videospiel *Fallout 4* verwendet denselben Schauplatz. Viele Orte, Charaktere und Aspekte des Commonwealth in diesem Buch werden aus einer Art „Spielstart“-Perspektive dargestellt, das heißt sie gleichen einem unbeschriebenen Blatt, unabhängig von den Entscheidungen, die der Charakter im Videospiel getroffen hat. Es kann ein paar Ausnahmen geben, beispielsweise wenn ein Ort oder ein Charakter von einem vorangegangenen Ereignis abhängig ist. Auf solche Ausnahmen wird an entsprechender Stelle im Text hingewiesen. Die Kulisse wird auf diese Art dargestellt, damit du die Freiheit hast, die Welt zu erforschen und deine eigenen Geschichten und Quests so zu gestalten, wie es dir beliebt.

Spielleiterinnen, die sich mit dem Hintergrund von *Fallout* auskennen, wollen ihre Abenteuer womöglich in einer anderen Zeit oder einem anderen Gebiet aus der *Fallout*-Reihe ansiedeln. Auch wenn dieses Buch die anderen Gebiete nicht näher beschreibt, können die hier vorgestellten Regeln problemlos genutzt werden, um dort Geschichten zu erzählen. Natürlich kann die Spielleiterin nach Bedarf Änderungen vornehmen, um das Spiel noch besser an die jeweilige Stimmung, Gegend oder Epoche anzupassen.



Nichtsdestotrotz beginnt die Zivilisation entgegen allen Widerständen zu florieren. Handel, Wirtschaft und sogar eine Art Regierung sind in manche Bereiche des Ödlands zurückgekehrt. Jede Gemeinschaft passt ihr Herrschaftssystem an ihre Bedürfnisse an. Auf geschützten Routen sind Händler unterwegs, die mit einer eigens eingeführten Währung in Form von Flaschendeckeln (Kronkorken) Handel mit den verschiedenen Städten im Ödland treiben.

Das Leben im Ödland ist hart. Die Sonne brennt heiß, die Strahlung ist vielerorts noch immer stark. Sauberes Wasser und Essen sind rar. Die meisten Überlebenden müssen sich mit schmutzigem Wasser und verstrahlter Nahrung begnügen. Allein zu überleben ist bestenfalls schwierig, aber auch das Leben in einer Gemeinschaft bringt gewisse Probleme mit sich.

WOVON HANDELT DIESES BUCH?

Dieses Buch enthält alle Informationen, die Spieler und Spielleiterinnen für eine Rollenspielrunde im *Fallout*-Universum benötigen. Unabhängig von deiner Erfahrung mit Rollenspielen zeigt dir dieses Buch Schritt für Schritt, wie du einen Charakter erschaffst und die Regeln des Spiels erlernst. Darüber hinaus erhältst du alle Informationen über die Spielwelt sowie Hinweise zum Spielleiten. Es enthält sogar eine Quest, mit der du sofort losspielen kannst!

WELCHE ARTEN VON QUESTS GIBT ES?

Die Liste der möglichen Quests, die du mit **Fallout: Das Rollenspiel** bestreiten kannst, ist endlos. Ihr könntet die gruseligen und verwirrenden Experimente von Vault-Tec untersuchen, Söldner werden, Handelskarawanen und Siedlungen beschützen oder ausrauben, oder versuchen, groß abzusahnen und mit genug Kronkorken ein Leben im postapokalyptischen Äquivalent von Luxus zu führen. Vielleicht werdet ihr gegen das mysteriöse und gefährliche Institut vorgehen, das mit seinen Synths Menschen nachbildet und sich im Schutz der Ruinen verbirgt, oder ihr trefft auf die mächtige Stählerne Bruderschaft und ihre fortschrittliche Technologie. Vielleicht seid ihr auch einfach Wanderer, die ihren Platz im Ödland suchen und der Menschheit wieder zu altem Glanz verhelfen wollen.

Dank der Möglichkeit, sowohl Vault-Bewohner als auch Ödländer zu spielen, ebenso wie Ghule, Supermutanten und sogar den geliebten Roboter Mister Handy, erlaubt **Fallout: Das Rollenspiel** die Erkundung aller möglichen Aspekte des Ödlands aus Sicht seiner mannigfaltigen Bewohner. Finde einen Weg durch zerstörte Vaults, mische dich in die Politik zwischen den einzelnen Fraktionen ein oder durchstöbere einfach die Ruinen der alten Welt. Alles wartet nur darauf, von dir entdeckt zu werden – sofern du es mit den monströsen Kreaturen des Ödlands, Radioaktivität, politischen Kämpfen und den gelegentlichen Überfällen durch Raider aufnehmen kannst.

WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Du benötigst eine Handvoll Dinge, um deine Reise durch das Ödland zu beginnen. Sobald du alles hier Genannte beisammen hast, kannst du loslegen!

SPIELER UND EINE SPIELLEITERIN

Du brauchst Mitspieler (wir empfehlen 3–5) und eine Spielleiterin. Jeder Spieler erschafft einen Charakter. Gemeinsam bilden die Charaktere die Gruppe, die durch das verstrahlte Ödland reisen und sich dort zahlreichen Herausforderungen stellen wird. Die Spielleiterin hat die Aufgabe, das Spiel zu lenken. Sie spielt alle anderen Charaktere, legt die Herausforderungen für die Spieler fest, gestaltet die Geschichte der Kampagne und schlichtet bei Regelunstimmigkeiten. Zusätzliche Hilfen für die Spielleiterin und was genau diese Rolle beinhaltet, findest du in *Kapitel Neun: Spielleiten*.

CHARAKTERBÖGEN

Jeder Spieler benötigt einen Charakterbogen, um die Informationen seines Charakters festzuhalten. Am Ende des Buches findest du ein Beispiel für einen solchen Bogen. Du kannst ihn auch von <https://ulisses-spiele.de/> herunterladen. Wenn ihr gedruckte Charakterbögen benutzt, empfehlen wir, sie mit Bleistift auszufüllen, da sich die Werte deines Charakters im Laufe des Spiels ändern können. Alternativ kannst du auch alles digital verwalten, mithilfe von PDF-Versionen der Charakterbögen auf deinem Laptop, Tablet oder Handy, oder du kannst dir die Informationen auch einfach auf einem Blatt Papier notieren. Solange du alles leicht wiederfindest und verstehst, kann das Abenteuer losgehen!